IL ÉTAIT UNE FOIS…

…UNE MALLE-EXPOSITION PRODUITE PAR LE CONSEIL GENERAL DES HAUTS-DE-SEINE

Conception **:**
Archives départementales
des Hauts-de-Seine.

Scénographie **: Alain Braun**
Réalisation : **Atelier Pierre Dexet.**

Cette malle-exposition est destinée à faire découvrir aux élèves du département des Hauts-de-Seine l'importance des archives et l'intérêt de leur conservation au regard de leur histoire et de l'histoire en général.

Nous vous remercions de nous accompagner dans cette démarche et souhaitons que cette malle-exposition soutienne votre travail pédagogique en intéressant vos élèves.

Vous pouvez nous contacter pour toute demande d'information :

Service éducatif des Archives des Hauts-de-Seine :
Tél : 01 41 37 13 59
Fax : 01 41 37 13 13

PRESENTATION GENERALE

La malle-exposition est composée de nombreuses séquences, permettant chacune des activités spécifiques.
On peut les regrouper en trois grands ensembles.

1. Connaissance du Département

Carte sur table.
Puzzle des communes

Images d'antan.
L'écran du département

Histoire de France, histoire locale.
L'objet mystérieux

Les Hauts-de-Seine à l'affiche ou quelques traces de son passé industriel.
Les affiches

Un autographe, s'il vous plaît ! **Ou quelques personnages célèbres du département.**
Autographes célèbres

2. Découverte des Archives

Que sont les archives ?
Archives = papier ?
Documents d'archives ?
Textes à déchiffrer (1789, 1889, 1989)

L'origine des archives.
D'où viennent les archives ?
(Deux vitrines présentant les producteurs d'archives publics et privés).

Le classement des archives

Trier…
…Classer

La préservation des archives

Les ennemis du papier
La quantité d'archives produites

La consultation des archives

Un patrimoine à découvrir
Secret pour cent ans

Les archivistes et leurs publics

Travailler et venir aux Archives

3. Les Archives et notre histoire

Monsieur X

Une invitation à venir aux Archives départementales participer au jeu de découverte d'un mystérieux *Monsieur X* est proposée dans un tiroir spécifique où sont rassemblés les premiers indices permettant d'identifier *Monsieur X*, habitant des Hauts-de-Seine, anonyme mais ayant réellement existé.

OBSERVATIONS

Il n'y a pas de parcours obligatoire pour utiliser la malle-exposition. Vous choisirez les séquences à exploiter en fonction du niveau de connaissances de vos élèves.

Nous vous proposons toutefois de faire participer tous vos élèves à la séquence *"Secret pour cent ans".*

Nous vous conseillons de commencer par présenter l'ensemble de la malle-exposition à votre classe, puis de constituer des petits groupes d'élèves auxquels seront confiés tel ou tel élément de la malle.

Lors de la découverte collective, il sera nécessaire d'attirer l'attention des élèves sur la confiance qui leur est accordée et de leur indiquer qu'à la fin de la séance, ils auront la responsabilité, avec vous, de vérifier que le contenu est complet, avant de refermer la malle.

RECOMMANDATIONS

Cette malle-exposition est destinée à circuler dans tous les établissements du département.

Nous vous remercions d'en prendre le plus grand soin, et de veiller à ce qu'aucun des éléments qui la composent ne soit emprunté ou détérioré. *Ne laissez pas les élèves seuls avec la malle !*

La composition précise de chaque tiroir est donnée à la fin de ce guide. Il est recommandé de vérifier leur contenu avant de refermer la malle.

Merci de votre attention.

INSTALLATION

Après avoir enlevé leurs couvercles, vous devez rapprocher les deux éléments de la malle, puis vous devez poser le plateau sur le dessus.

Vous obtenez un volume avec, sur le dessus, un puzzle (le puzzle du département) et sur chacune des quatre faces, des « tiroirs ».

Chaque tiroir correspond à une activité précise.

Sur le dessus de la malle figure une flèche indiquant les points cardinaux, nous utilisons ces repères pour identifier les faces de la malle.

Avant de commencer, vous devez brancher le cordon électrique fourni, d'un côté sur une prise de courant et de l'autre à la prise de la malle située sur la face Nord. Ce branchement recharge la batterie de l'ordinateur qui est intégré à la malle (écran du département).

La meilleure disposition consiste à installer la malle au milieu d'une salle, afin que les élèves puissent tourner autour. Il faut prévoir qu'ensuite chaque petit groupe puisse travailler avec son « tiroir » sur une table.

Chaque tiroir s'enlève et se remet facilement à sa place car ils ont tous une taille différente.

C'est le moment de faire une très brève présentation :

…Nous allons nous amuser ensemble à découvrir ce que sont les archives, à quoi elles servent, qui sont ceux qui s'en occupent, comment chacun de nous peut s'en servir, où elles sont rangées…

1. CONNAISSANCE DU DEPARTEMENT

Carte sur table

Puzzle des communes

Le jeu : faire le puzzle.

Ce puzzle du département est constitué de 36 pièces (elles sont rangées dans un tiroir, côté Est). Chaque pièce représente l'une des 36 communes des Hauts-de-Seine. Au verso des pièces du puzzle sont indiqués, pour chaque commune :

- Son blason
- Son nom
- Sa date de création
- Le nombre de ses habitants (Recensement de 1999)
- Le nom des habitants
- Son code postal

Le département des Hauts-de-Seine a été créé en 1964. Il est composé de 9 communes provenant de l'ancienne Seine-et-Oise (couleur jaune) et de 27 communes provenant de l'ancienne Seine (couleur bleue). Enfin les communes créées lors de l'expansion démographique de la région parisienne (fin XIXème ou début XXème) ont été distinguées par la couleur violette.

Images d’antan

L’écran du département

Le jeu : trouver les cartes anciennes de la ville où l’on habite.

Sur cette face de la malle vous découvrez au fond d’une alvéole un écran d’ordinateur. Pour le mettre en route il suffit d’appuyer fort une fois sur le bouton poussoir métallique. La mise en route dure environ deux minutes.

Si la mise en route ne s’effectuait pas, rebranchez le fil et recommencez.

La souris doit être enlevée de son support. Cliquez une fois sur l’une des lettres de l’alphabet : le nom des villes commençant par cette lettre s'affiche. Chacun de ces noms apparaît sous une vignette de carte postale. Cliquez sur une des vignettes : 5 à 10 cartes anciennes de la ville choisie apparaissent.
En cliquant à nouveau sur l’une de ces vignettes vous l’agrandissez.
Cliquez sur l'agrandissement pour revenir à l'écran précédent.

Vous n’avez pas à éteindre l’ordinateur,
Il s’éteindra de lui-même au bout de deux minutes d’inactivité. Pour le remettre en route appuyez à nouveau sur le bouton métallique.

Après utilisation merci de remettre la souris dans son support.

Si vous cliquez sur "Quitter", un message apparaît signalant qu'il existe aux Archives départementales des Hauts-de-Seine une collection de 8 500 cartes postales.

Histoire de France, histoire locale

L'objet mystérieux

Le jeu : associer l'histoire d'un citoyen de Sceaux et la Bastille ; trouver les emblèmes de la Révolution française.

Dans cette boîte en bois clair située sur le côté Ouest de la malle, les élèves découvrent deux fac-similés (recto-verso) de deux médailles dont l'histoire est racontée sous le couvercle rouge.
Ces objets, dont les originaux sont conservés aux Archives départementales, sont une occasion de découvrir un personnage célèbre de Sceaux, le citoyen Palloy, démolisseur de la Bastille. Certains symboles associés à la Révolution française ont été distingués. A vous d'en découvrir d'autres.

5 magnets : Liberté, Pique, Bonnet phrygien, Bastille, Jacobin.

Les Hauts-de-Seine à l'affiche, ou quelques traces du passé industriel.

Les affiches

Le jeu : associer, pour chaque entreprise, l'image lumineuse, la carte postale de la façade l'usine et l'objet.

Dans les deux tiroirs nommés « affiches », situés sur le côté Ouest de la malle, vous trouverez 4 boîtes à lumière.
A l'aide du petit bouton poussoir, l'écran lumineux s'éclaire et fait apparaître la reproduction d'une affiche ancienne relative à une entreprise des Hauts-de-Seine.
(Les originaux sont conservés aux Archives).
A chacune de ces entreprises correspond un objet, placé dans l'un deux tiroirs, qu'il s'agit de coupler à l'une de ces affiches.
Une plaque noire sur laquelle se trouve une reproduction d'une carte postale de l'usine correspond aussi à une des affiches publicitaires. Il faut faire coulisser la bonne plaque dans les petites encoches sur le devant de la boîte.

Ce jeu est l'occasion de faire découvrir aux élèves que l'histoire du département est aussi une histoire économique, car les Hauts-de-Seine ont été un département très industrialisé et certaines des entreprises locales sont très célèbres.

Réponses :

- **CLEMENT**. « Cycles et motocycles ». Carte postale « Levallois-Perret. Quai Michelet, L'usine Clément ». Maquette de deux bicyclettes.

- **DE DION-BOUTON**. Carte postale « Puteaux. Usine De Dion ». Reproduction d'une plaque de radiateur De Dion-Bouton. (L'original est aux Archives)

- **OLIBET.** « Le fondant, délicieuse gaufrette fruitée ». Carte postale « Suresnes. Le port », (on distingue l'usine au fond, à gauche). Reproduction d'une gaufrette.

- **FARMAN**. « C'est à la France que le monde doit ses ailes ». Carte postale « Billancourt. Entrée des Ouvriers des Usines Farman ». Modèle d'avion.

- **RENAULT**. 4 CV. Carte postale « Billancourt. Sortie des ouvriers des Usines Renault ». Modèle de 4 CV.

Un autographe s'il vous plaît ! Ou quelques personnages célèbres du département.

Autographes célèbres

Le jeu : associer pour chaque personnage célèbre, sa signature, son nom, sa ville, un objet symbolique de son œuvre.

Sur le coté Ouest de la malle, vous disposez de 8 tablettes amovibles et de 2 tiroirs « autographes célèbres ». Sur chacune des tablettes figure l'autographe d'un personnage célèbre ayant vécu sur le territoire du département.
(Les originaux sont conservés aux Archives).
8 cartes portant leurs noms sont proposées dans le tiroir « autographes célèbres » noir. Vous disposez dans ce même tiroir de huit autres cartes avec les noms des villes dans lesquels ces hommes et femme célèbres ont résidé. Ces cartes ont un emplacement réservé dans chacune des tablettes. Puis vous trouverez huit objets dans le tiroir « autographes célèbres » en bois clair. Aux élèves de les disposer sur les bonnes tablettes…

Conseil : Prévoir de mettre dictionnaire, encyclopédie ou *Quid* à la disposition des élèves. Sur le côté Nord, une boîte avec des indices peut aussi aider les élèves dans leurs recherches.

Réponses :

- **Louis Pasteur**, Marnes-la-Coquette, le vaccin antirabique.

Il a vécu et est mort à Marnes-la-Coquette.

- **Pierre et Marie Curie**, Sceaux, le radium.

Ils se sont mariés à Sceaux et y ont vécu.

- **Honoré de Balzac**, Sèvres, livre : « La Comédie Humaine ».

Il avait une maison à Sèvres : les Jardies.

- **Gustave Eiffel**, Levallois-Perret, la Tour Eiffel.

Il avait son entreprise à Levallois-Perret et sa fille y est née.

- **Napoléon,** Rueil-Malmaison, le Code civil.

Il a vécu avec Joséphine au château de la Malmaison.

- **Aimé Guerlain**, Courbevoie, un flacon de parfum *Shalimar*.

Les usines Guerlain étaient à Courbevoie.

- **Auguste Rodin**, Meudon, la statue de Balzac.

Il a vécu et est mort à Meudon.

- **Louis Renault**, Boulogne-Billancourt, le logotype Renault.

Le usines Renault étaient à Boulogne-Billancourt.

2. DECOUVERTE DES ARCHIVES

Que sont les archives ?

La loi du 3 janvier 1979 définit pour la première fois en France ce que sont les archives : « *les archives sont l'ensemble des documents, quels que soient leur date, leur forme et leur support matériel, produits et reçus par toute personne physique ou morale et par tout service ou organisme public ou privé, dans l'exercice de leur activité ».*

Archives = papier ?

Le jeu : quels sont les autres supports que le papier ?

Les documents d'archives ne sont pas que sur papier. Cependant les Archives départementales n'ont pas vocation à conserver des objets comme dans les musées ou des livres comme dans les bibliothèques.

On peut aussi trouver :
Bobine de microfilm ou de film, disque microsillon ou disquette d'ordinateur, parchemin ou photographie, cassette vidéo ou même objet (un modèle déposé, par exemple).

Documents d'archives ?

Le jeu : découvrir les différentes natures des documents.

Les documents ci-dessous sont des archives provenant d'organismes publics représentés dans la vitrine *D'où viennent les archives ?*

- Minute notariale de Me Desgranges, notaire à Sceaux : vente de terrain à Chateaubriand, 15 janvier 1810.
- Minute de jugement du juge de paix de Courbevoie : la dame de Granja doit payer à la société Braun et Cie, photographe, la somme de 57 F pour 2 épreuves photographiques et 2 encadrements, 17 mars 1882.
- Carnet de prescriptions médicales de la pouponnière d'Antony (ou hôpital annexe de Saint-Vincent-de-Paul), indiquant pour chaque lit les soins à donner aux enfants malades, années 1930.
- Signification d'un jugement rendu par le tribunal de simple police de Courbevoie, 14 septembre 1953, pour obtenir le paiement de l'amende.
- Registre d'inscription des retenues du lycée Paul Langevin à Suresnes, année 1962-1963.
- Demande d'autorisation adressée à la préfecture des Hauts-de-Seine pour le tournage d'un film de la série des James Bond, « Moonraker », aux studios de Boulogne, 4 juillet 1978.
- Rapport annuel du Conseil général des Hauts-de-Seine, 2000.

Textes à déchiffrer (1789, 1889, 1989)

Le jeu : transcrire des textes écrits à trois siècles de différence.

A l'angle de cette face, trois planches verticales contiennent la reproduction de trois textes manuscrits. Ces trois textes manuscrits peuvent être lus par les élèves. Il s'agit de montrer que lire des textes anciens

est possible… et parfois plus facilement que les plus récents !
Sous chacun de ces textes, sur une tablette coulissante, une copie dactylographiée permet de vérifier l'exactitude de la lecture.

- Cahier de doléances de la paroisse de Clamart, au bailliage de Meudon, 14 avril 1789.
- Modification portée aux statuts de la société Guerlain, parfumeur, annexe à l'acte passé devant le juge de paix de Courbevoie, 25 juin 1889.
- Cahier de texte du lycée Paul Langevin à Suresnes, année 1988-1989 (cours d'histoire-géographie).

L'origine des archives

D'où viennent les archives ?

Le jeu : découvrir que les archives proviennent aussi bien d'organismes publics, qui ont obligation de verser leurs documents aux Archives départementales, que d'organismes privés ou de particuliers, qui ont la possibilité de déposer, donner ou léguer leurs papiers aux Archives départementales.

Une vitrine présente des exemples d'organismes publics produisant des archives ; des exemples de documents provenant de ces organismes sont dans la boîte *Documents d'archives ?*

Une autre vitrine suggère les lieux où l'on peut trouver des fonds d'archives privées, de la cave au grenier, archives familiales, associatives, religieuses, syndicales, d'entreprises, etc.

Le classement des archives

Trier…

Le jeu : apprendre les techniques d'échantillonnage des documents sériels dont l'essentiel est destiné à l'élimination.

Les documents produits par les administrations ne doivent pas tous être conservés. Quand ils n'ont plus de valeur légale ou juridique ou sont produits en plusieurs exemplaires, ils peuvent être éliminés. Mais souvent, dans ce cas, on conserve un échantillon pour de futures études historiques.

…Classer

Le jeu : reconstituer le parcours d'un document depuis sa création dans un bureau jusqu'à sa communication au public aux Archives départementales.

Les documents qui sont versés aux Archives départementales sont classés, inventoriés, cotés, décrits sous un système informatique, parfois microfilmés ou photographiés, restaurés si nécessaire. Leur cote, leur localisation, leur analyse sont entrées dans l'ordinateur pour pouvoir être facilement retrouvés à la demande du public.

La préservation des archives

La quantité d'archives

Cette maquette permet de montrer de manière symbolique que l'on a produit autant d'archives du Moyen-âge à 1945 que de 1945 à nos jours !
On produit de plus en plus de documents papier.

Les ennemis du papier

Le jeu : trouver quelle cause a produit quel dommage au document, pour les 9 exemples insérés dans le classeur noir.

Dans le bâtiment des Archives départementales, les documents sont protégés contre de nombreux ennemis.

Feu, eau, négligence, voleurs, insectes, moisissure, lumière, rongeurs, colle et métal.

La consultation des archives

Travailler et venir aux Archives

Les personnages en vert sont les archivistes : les différents métiers des professionnels des archives apparaissent.
Les personnages en bleu représentent les différents types de publics se rendant aux Archives départementales.

Un patrimoine à découvrir

Le public peut découvrir les trésors des archives de différentes façons : par la consultation en salle de lecture, par la fréquentation des expositions, par la lecture des publications des Archives départementales, par le Service éducatif pour les plus jeunes.

Secret pour cent ans

Le jeu : chaque élève doit rédiger un message avec le crayon à papier et le glisser dans l'urne transparente. La confidentialité est ainsi garantie par les professionnels des Archives.

Le message doit être rédigé à l'aide d'un crayon à mine graphite, stable dans le temps, sur du papier permanent (chimiquement neutre), le tout fourni dans le tiroir sous l'urne. Ces messages qui seront conservés aux Archives départementales ne pourront être lus que dans 100 ans à compter de 2000.

Si beaucoup de documents sont immédiatement communicables, certains sont protégés par des délais variant de 30 à 150 ans. La législation actuelle protège notamment le secret de la naissance (100 ans), le secret médical (150 ans), la vie privée, la sûreté de l'Etat (60 ans), etc.

La confidentialité de certaines informations, l'équilibre entre le secret et la transparence dans la vie publique, la nécessaire conservation dans le temps de ces documents, sont autant de sujets intéressants à aborder avec les élèves.

3. LES ARCHIVES ET NOTRE HISTOIRE

Monsieur X

Une invitation à venir aux Archives départementales participer au jeu de découverte du mystérieux *« Monsieur X »* est proposée dans un tiroir spécifique où sont rassemblés les premiers indices permettant d'identifier *Monsieur X,* habitant des Hauts-de-Seine. Avant de venir faire la recherche aux Archives départementales, les élèves devront noter les indices qu'ils ont trouvés dans la malle.

Mais qui est donc *Monsieur X* ? Il n'est pas un homme célèbre du département, mais il a réellement existé. C'est un personnage qui n'a pas laissé de trace dans l'Histoire, mais qui n'est pas sans histoire. Chaque individu, en effet, peut retrouver un peu de sa propre mémoire aux Archives départementales.

Cette recherche généalogique et biographique peut s'inscrire tant dans les programmes d'histoire que d'éducation civique.

VERIFICATION DU CONTENU DES TIROIRS

Puzzle des communes **: 36 pièces.**

Les affiches **: 5 cartes postales et 5 objets**
- CLEMENT. Maquette de deux bicyclettes.
- DE DION-BOUTON. Reproduction de plaque de radiateur.
- OLIBET. Reproduction de gaufrette.
- FARMAN. Modèle d'avion.
- RENAULT. Modèle de 4 CV.

L'objet mystérieux **: 5 magnets :**
Liberté, Pique, Bonnet phrygien, Bastille, Jacobin.

Autographes célèbres **: 16 cartes et 8 objets :**
- Flacon intitulé "vaccin antirabique".
- Cube de plexiglas intitulé "radium".
- Tour Eiffel.
- Flacon de parfum *Shalimar* de Guerlain.
- Maquette de livre "Le Code Civil".
- Maquette de livre "la Comédie Humaine".
- Reproduction miniature du « Balzac » de Rodin.
- Logotype Renault.

Les ennemis du papier **: 9 étiquettes avec velcro au dos :**
Feu, eau, négligence, voleurs, insectes, moisissure, lumière, rongeurs, colle et métal.

Secret pour 100 ans **:**
- 2 crayons papier et un bloc de papier permanent.

Monsieur X **: 10 objets**
- Cadre avec silhouette en noir "*Monsieur X*"
- Carte postale tamponnée "*Monsieur X*"
- Photographie de plaque de rue Maurice Thorez
- 2 photographies de travaux agricoles
- Brouette en bois
- 2 alliances dans une boîte (une dorée, marquée M.C. DECOUSU et une argentée, marquée M.R. ROTTY)
- Hochet marqué "*Marguerite née en 1856*"
- Faire-part de décès de *Monsieur X*.

Avant de refermer la malle, vérifier que le câble électrique noir et la notice sont bien rangés. Veiller à bien refermer les crochets du couvercle.